キャラクター名: ジーハオタ

プレイヤー名:

種族	センティアン	種族特徴	刻まれし聖印、神の庇護、神への祈り		
生まれ	神官闘士	性別	男	年齢	28歳
冒険者Lv	6	経歴	人間関係を好ましいと考えている		
経験点	0		使命の解決手段と教義に悩んでいる		
			過去に受肉し、彫像に戻ったことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	5	3	6	22	3
		敏捷度	11	1	6	26	4
体	13	筋力	1	3		17 + 2	3
		生命力	3	1		17	2
心	5	知力	9	3		17 + 2	3
		精神力	7	1		13	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	6		
プリースト/マキシム	2		
レンジャー	2		
セージ	1		
エンハンサー	6		

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	6	9	10	9
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ポイントガード		1	1	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値		11	0

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
アイアンボックス+1 グラップラー専用。パンチを強化　魔法の武器	1H	10	1	2d+ 11	11	10	10										
スタンパー グラップラー専用。キックを強化	1H#	5	-1	2d+ 9	11	9	20										
ブレードスカート	1H			2d+ 10	10	9	10										

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食(一週間分)	○□□○□□
3点魔晶石x50	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 1620 G　預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	28 m	84 m

回避	防護点
2d+ 11	0

HP
35

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 9

MP
12

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	6			

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
鎧貫き	IB39 p		p
両手利き	1-283p		p
インファイト	1-284p		p
二刀流	1-281p		p
ワードブレイク	IB33 p		p
囮攻撃	1-284p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔法文明語	○	

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	子熊の爪	マッスルベアー効果+1
背中		
右手	怪力の腕輪	
腰	ブレードスカート	自身の回避が敵の命中を4以上上回った時ダメージを与える
足		
その他	信念のリング	

装備品		説明
左手	叡智の腕輪	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ガゼルフット	
マッスルベアー	
オウルビジョン	
デーモンフィンガー	
ケンタウロスレッグ	
ヒーリング	
ビビッド	
モラル	
レジスタンス	
パラライズミスト	
バークメイル	
ヴォーパルウェポン	

名誉アイテム	点数
武具装飾品*2専用化	250
ジーハオタ道場	
幸運	
イレブン便利グッズ	
名誉点 所持 110 /合計	360

その他メモ

小神のマキシムセンティアン故、シエナクェラス地方出身。そこで一度受肉したことがあり、グラップラー達の揉め事を解決したことがある
今回の使命は「マキシムのセンティアンとして戦いに勝ち続けること」なのだが、その代償として負ければ自害する覚悟で自身を鼓舞している。とはいえマキシムの教義には死は償いとならないとある為、他に良い手段はあるか常に悩んでいる
同僚との関係を切磋琢磨する好敵手と捉えており、特にグラップラー仲間のジェイラス、アマンシオと仲が良く、3人でよく組手を行ったり、闘技場に試合に行ったりしている。ジーハオタ自身もイレブンに掛け合って設立してもらった自分の道場に師範として招いたりしている

サクションヒット分をあらかじめ適応(石消費
物理ダメージ+1　命中判定に失敗した場合効果はきれる

上記にキャッツアイ、ガゼルフット、マッスルベアー分をあらかじめ適応

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟